PAPER soft



IL PRIMO SETTIMANALE
DI SOFTWARE SU CARTA PER
IL TUO C64

Una pubblicazione della
J.*soft* editrice

Con la collaborazione del
Gruppo Editoriale Jackson

L. 1300

40

Anno 2 - N° 40 - 18 ottobre 1985

Stuntman
Rubando sotto la pioggia
Colpo d'occhio
Bombardamento
Qui vive
Velocizzatore di sprites
Trippy

sped. in abb. post. Gruppo II/70

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [⟨⟩] deve essere premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi graffa si trova un carattere alfabetico "solitario" questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CTRL.
Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME	{CYN}	CTRL 4	[<7>]	C= 7
{HOME}	CLR/HOME	{PUR}	CTRL 5	[<8>]	C= 8
{SU}	SHIFT ⇑ CRSR ⇓	{GRN}	CTRL 6	{F1}	F1
{GIU'}	⇑ CRSR ⇓	{BLU}	CTRL 7	{F2}	F2
{SIN}	SHIFT ⇐CRSR⇒	{YEL}	CTRL 8	{F3}	F3
{DES}	⇐CRSR⇒	[<1>]	C= 1	{F4}	F4
{RVS}	CTRL 9	[<2>]	C= 2	{F5}	F5
{OFF}	CTRL 0	[<3>]	C= 3	{F6}	F6
{BLK}	CTRL 1	[<4>]	C= 4	{F7}	F7
{WHT}	CTRL 2	[<5>]	C= 5	{F8}	F8
{RED}	CTRL 3	[<6>]	C= 6		

PAPER soft

C64

J.*soft* s.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICITÀ:
Aut. Min. Rich.

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata all'Unione stampa Periodica Italiana

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1300
Numero arretrati L. 2.000

STOP BUG

Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza STOP BUG e salvalo su nastro o disco.
Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con RUN, di digitare i listati di Papersoft senza introdurre errori di battitura.
Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola: ":rem" seguita da un numero, detto checksum; NON COPIARE QUESTA PARTE DELLA LINEA, che serve solo per tua informazione. Quando STOP BUG è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto RETURN dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come? per PRINT).
Usando STOP BUG tieni conto del

fatto che gli spazi non influiscono sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.
Un altro metodo per utilizzare STOP BUG, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo RETURN su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che STOP BUG interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare STOP BUG prima di ricaricare il tuo programma.
Per disabilitare STOP BUG premi RUN/STOP e RESTORE, e per riattivarlo batti SYS 40704.

STOP BUG per C64

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

C64 Stuntman

Da un aereo in volo a bassa quota devi lanciare alcuni stuntman su un grande telone, cercando di farli atterrare su un bersaglio posto al centro di esso. Nell'effettuare i lanci devi tener conto della velocità del vento, che soffia in senso contrario alla direzione dell'aereo. Hai a disposizione tre stuntman; ognuno di essi può proseguire i lanci finché non cade tre volte fuori dal telone. Perdi un uomo anche se lo fai atterrare fuori dallo schermo oppure se lo fai cadere tra i pali della luce: nel primo caso lo stuntman finisce nella vicina palude, nel secondo resta fulminato. Usa la barra spaziatrice per sganciare gli uomini.

```
10 REM   STUNTMAN                                        :rem  191
20 V=53248:POKE2040,192:POKE2041,193:POKEV+39,7:POKEV+40,
   10                                                    :rem  127
30 POKEV+16,0:POKEV+21,0:FORI=12288TO12350:READQ:POKEI,Q:
   NEXT                                                  :rem   24
40 FORI=12352TO12373STEP3:READQ:POKEI,Q:POKEI+1,0:POKEI+2
   ,0:NEXT                                               :rem    4
50 FORI=12376TO12414:POKEI,0:NEXT                        :rem  251
60 POKEV+2,185:POKEV+3,170                               :rem  243
70 FORI=49152TO49230:READQ:POKEI,Q:NEXT                  :rem  205
80 NM=3:SC=100                                           :rem   17
90 PRINT"{CLR}";:POKE53281,11:POKE53280,11               :rem  251
100 IFNM=0THEN760                                        :rem  244
110 PRINT"{BLU}{ 11 SPAZI}{RVS}£{ 3 SPAZI}[<*>]{OFF}
    { 34 SPAZI}{RVS}£{ 5 SPAZI}[<*>]{OFF}";              :rem   21
120 PRINTSPC(22);"{RVS}£{OFF}{ 8 SPAZI}{RVS}£{ 8 SPAZI}
    [<*>]{OFF}{ 19 SPAZI}{RVS}£{ 2 SPAZI}{OFF}{ 3 SPAZI}
    {RVS}£[<*>]{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}£";                   :rem   34
130 PRINT"{ 10 SPAZI}[<*>]{OFF}{ 17 SPAZI}{RVS}£
    { 3 SPAZI}{OFF} {RVS}£{ 3 SPAZI}[<*>]£{ 12 SPAZI}
    [<*>]{OFF}{ 4 SPAZI}{RVS}£[<*>]";                    :rem  172
140 PRINT"{OFF}{ 2 SPAZI}{RVS}£{ 2 SPAZI}[<*>]{OFF}
    { 2 SPAZI}{RVS}£{ 5 SPAZI}£{ 19 SPAZI}[<*>]{OFF}
    { 2 SPAZI}{RVS}£{ 2 SPAZI}[<*>]£{ 4 SPAZI}[<*>]£
    { 13 SPAZI}";                                        :rem  255
150 PRINT"{ 68 SPAZI}";                                  :rem  162
160 PRINT"{ 45 SPAZI}{OFF}";                             :rem   53
170 PRINT"{ 6 SPAZI}[<1>][<R>]{ 5 SPAZI}{GRN}X
    { 21 SPAZI}X"                                        :rem  106
180 PRINT"{ 5 SPAZI}[<1>][<R>]_":PRINT"{ 4 SPAZI}[<R>]_
    { 30 SPAZI}{GRN}X"                                   :rem   10
```

```
190 PRINT"{ 3 SPAZI}[<1>][<R>]-":PRINT"{ 2 SPAZI}[<R>]
    { 2 -}{ 11 SPAZI}[<5>][< 7 @>]"                 :rem   6
200 PRINT" [<1>][<R>]{ 2 -}{ 11 SPAZI}[<5>]N{CYN}{ 7 V}
    [<5>]M"                                          :rem 148
210 PRINT"[<1>][<R>]{ 3 -}{ 10 SPAZI}[<5>]N{CYN}{ 4 V}
    {PUR}V{CYN}{ 4 V}[<5>]M{ 4 SPAZI}[<1>]↑↑↑↑↑":rem 176
220 PRINT"[<1>]{ 3 -}{ 10 SPAZI}[<5>]N{CYN}{ 11 V}[<5>]M
    { 3 SPAZI}[<1>]-↑{ 3 -}↑"                       :rem 202
230 PRINT"[<1>]{ 3 -}{ 9 SPAZI}[<5>]-[<E>]*[<E>][<R>]
    [<E>]*[<E>]*[<E>][<R>][<E>]*[<E>]-{ 3 SPAZI}[<1>]-↑
    { 2 SPAZI}-↑"                                    :rem   2
240 PRINT"[<1>]{ 2 -}{ 10 SPAZI}[<5>]-{ 3 SPAZI}-
    { 5 SPAZI}-{ 3 SPAZI}-{ 4 SPAZI}[<1>]-↑↑↑↑↑":rem 226
250 PRINT"[<1>]{ 2 -}{ 10 SPAZI}[<5>]-{ 13 SPAZI}-
    { 5 SPAZI}[<1>]{ 5 -}"                          :rem 199
260 PRINT"[<1>]-{ 11 SPAZI}[<5>]-{ 13 SPAZI}-"    :rem  25
270 PRINT"{ 40 *}";                                  :rem 165
280 PRINT:PRINT"{YEL}{ 3 *}>{HOME}";                 :rem 156
290 POKEV+16,1:POKEV,80:POKEV+1,80:POKEV+21,1:WS=5:GOSUB8
    40:F=0:T=0:NW=0                                  :rem 155
300 VL=54296:W=54276:A=54277:H=54273:L=54272        :rem 158
310 SYS(49152):SYS(49152):SYS(49152)                 :rem   7
320 IF(PEEK(V+16)AND1)<>1ORPEEK(V)<89THEN340        :rem  98
330 POKEV+1,INT(RND(1)*75+50):SC=SC-10:GOSUB840 :rem 242
340 IFF=1THEN410                                     :rem 158
350 K=PEEK(197):IFK<>60THEN400                       :rem 238
360 POKEV+2,PEEK(V):POKEV+3,PEEK(V+1):F=1:T=0:M$="GERONIM
    OOOOO!!!{ 3 SPAZI}":GOSUB910                     :rem  76
370 IF(PEEK(V+16)AND1)=0THENPOKEV+16,0:GOTO390   :rem 250
380 POKEV+16,PEEK(V+16)OR2                           :rem  15
390 POKEV+21,PEEK(V+21)OR2:YI=PEEK(V+1)+8:XI=PEEK(V)+256*
    (PEEK(V+16)AND1)                                 :rem  53
400 IFF=0THEN310                                     :rem 153
410 GOSUB480                                         :rem 177
420 IFX<20ORX>336THEN710                             :rem 181
430 IFY<170THEN310                                   :rem  22
440 IFX>130ANDX<220THENGOSUB560:GOTO310             :rem 157
450 IFX<50THEN600                                    :rem 230
460 IFX>255ANDX<300THENGOSUB630:GOTO310             :rem 164
470 GOSUB670:GOTO310                                 :rem 191
480 XV=3:M=50                                        :rem 227
490 T=T+1:POKE54278,128:POKEVL,15:POKEW,129:POKEA,15:POKE
    L,200:POKEH,80-2*T                               :rem  14
500 X=WS*T*T/M-XV*T+XI:Y=4.9*T*T/M+YI               :rem  33
510 X=INT(X):Y=INT(Y)                                :rem  36
520 IFX>255THENPOKEV+16,PEEK(V+16)OR2:POKEV+2,X-256:GOTO5
    40                                               :rem 113
530 POKEV+16,PEEK(V+16)AND253:POKEV+2,X              :rem  70
540 POKEV+3,Y                                        :rem   1
550 RETURN                                           :rem 122
```

```
560 IFX>170ANDX<185THENSC=SC+200:M$="SUPERBO!!!!
    { 10 SPAZI}":GOTO580                                   :rem  146
570 SC=SC+100:M$="BUON SALTO!!{ 7 SPAZI}"                  :rem  230
580 WS=INT(RND(1)*10):GOSUB840:GOSUB910:F=0:T=0 :rem   67
590 POKEW,0:POKEA,0:RETURN                                 :rem  160
600 GOSUB880:PRINT"{CLR}{YEL}{ 10 SPAZI}STUNTMAN FULMINAT
    O!!!":NM=NM-1:POKEV+21,0                               :rem   50
610 FORTM=1TO3000:NEXT:SC=SC-100                           :rem  205
620 GOTO90                                                 :rem   58
630 M$="NEL RECINTO!!{ 2 SPAZI}":GOSUB910:SC=SC-50
                                                           :rem   73
640 WS=INT(RND(1)*10):GOSUB840:GOSUB910:F=0:T=0:NW=NW+1
                                                           :rem   93
650 POKEW,0:POKEA,0:IFNW>2THEN800                          :rem   40
660 RETURN                                                 :rem  124
670 M$="PROVA ANCORA":GOSUB910:SC=SC-30:NW=NW+1 :rem  111
680 WS=INT(RND(1)*10):GOSUB840:GOSUB910:F=0:T=0 :rem   68
690 POKEW,0:POKEA,0:IFNW>2THEN800                          :rem   44
700 RETURN                                                 :rem  119
710 GOSUB880:PRINT"{CLR}{YEL}{ 10 SPAZI}STUNTMAN NELLA PA
    LUDE":POKEV+21,0                                       :rem   62
720 PRINT"{ 9 SPAZI}LONTANO DAL BERSAGLIO!!"               :rem   48
730 FORTM=1TO3000:NEXT                                     :rem  111
740 NM=NM-1                                                :rem  108
750 GOTO90                                                 :rem   62
760 POKE53280,0:POKE53281,0                                :rem  242
770 PRINT"{CLR}{ 15 SPAZI}{RVS}FINE GIOCO{OFF}":PRINT"
    { 12 GIU'}"                                            :rem   16
780 PRINT"{ 10 SPAZI}PUNTEGGIO......";SC                   :rem    7
790 POKEV+21,0:POKE198,0:END                               :rem  135
800 IFNM=1THENNM=0:GOTO90                                  :rem   67
810 PRINT"{CLR}{YEL}{GIU'}{ 10 SPAZI}STUNTMAN FUORI USO":
    PRINT"{ 9 SPAZI}PROVA CON UN ALTRO!!"                  :rem  124
820 POKEV+21,0:NM=NM-1:FORTM=1TO3000:NEXT                  :rem   35
830 GOTO90                                                 :rem   61
840 PRINT"{ 22 GIU'}";                                     :rem   30
850 FORI=1938TO1943:POKEI,32:NEXT                          :rem   15
860 PRINT"{YEL}VENTO";TAB(10);WS;SPC(10);"PUNTEGGIO
    { 2 SPAZI}";SC;"{SIN} "                                :rem   51
870 PRINT"{HOME}";:RETURN                                  :rem  216
880 FORI=15TO0STEP-1:POKE53281,I+80:POKE53280,I+80
                                                           :rem  199
890 POKEVL,I:POKEW,129:POKEA,15:POKEL,200:POKEH,2+5*I :NE
    XT                                                     :rem  121
900 POKEW,0:POKEA,0:RETURN                                 :rem  155
910 PRINT"{HOME}{ 23 GIU'}";M$;"{HOME}";                   :rem  126
920 RETURN                                                 :rem  123
930 DATA0,0,15,0,0,15,0,15,15,0,31,15,0,62,15,0,124,15,63
    ,255,255,63,255,255                                    :rem  153
940 DATA127,255,255,255,255,254,255,255,252,127,255,248,0
    ,255,0,0,127,128                                       :rem   78
```

```
950 DATA0,63,192,0,31,192,0,15,128,0,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
    0                                          :rem   5
960 DATA184,214,124,56,56,56,108,206           :rem  42
970 DATA173,16,208,41,1,208,27,56,173,0,208,233,4,141,0,2
    08,201,5,176,13,173                        :rem 192
980 DATA16,208,9,1,141,16,208,169,100,141,0,208,96,56,173
    ,0,208,233,4,141,0                         :rem 143
990 DATA208,201,252,144,8,173,16,208,41,254,141,16,208,96
    ,238,0,208,238,0                           :rem  65
1000 DATA208,238,0,208,173,0,208,208,234,173,16,208,9,1,1
     41,16,208,96                              :rem 108
```

Rubando sotto la pioggia

C64

New York-Anno 2013.
La tecnologia ha raggiunto ormai livelli inimmaginabili e l'alta atmosfera appare cupa, scura, polverosa e molto tossica.
La gente gira per le strade con maschere antigas e tutte speciali che proteggono la pelle dalla pioggia acida che uccide qualsiasi pianta o animale.
Infatti il pericolo è ancora maggiore quando piove, poiché la pioggia, prima di raggiungere il suolo, si impregna dell'acido presente nell'alta atmosfera, trasformandosi in una soluzione più corrosiva dell'acido muriatico.
Naturalmente i ladri non mancano anche in quest'epoca, e mettono a segno i loro colpi proprio mentre piove, quando la gente rimane chiusa in casa.
Oggi Trophius, un ladruncolo di periferia, ha deciso di mettere a segno una rapina alla banca centrale della città, e quando i suoi complici hanno già portato il denaro fuori dalla porta della banca, pronto per essere raccolto e portato via, la tuta anti-acido di Trophius si strappa, e il ladruncolo resta senza alcuna protezione contro la pioggia.
Fortunatamente tra il lato della strada dove il briccone nasconde i soldi e il portone della banca ci sono dei muri costruiti poco prima, ma ancora privi di protezione contro la pioggia acida, che li corrode lentamente.
Questi muri sono l'unica possibilità che Trophius ha per non essere bagnato dalla pioggia mentre "preleva" il denaro dalla banca.
Ogni volta che Trophius riesce a portare dall'altro lato della strada un sacchetto di denaro (contraddistinto dal simbolo £) dei muratori ne prendono un poco e ricostruiscono per Trophius uno dei tre muretti.
Trophius ha due amici, Trophino e Tropher, che si sostituiscono a lui se viene bagnato e corroso dalla pioggia.

Morto Trophius, Trophino e Tropher la partita termina e il malloppo viene mostrato nella parte alta dello schermo.
Questo gioco permette di scegliere tre livelli di gioco: nel primo c'è solo la pioggia acida, mentre nel secondo e nel terzo ci sono rispettivamente uno e due mattonelle che cadono dal cielo, lanciate dagli impiegati della banca, decisi a difendere il malloppo.
Queste mattonelle sono teleguidate, e seguono i furfanti a destra e a sinistra, mentre cadono.
Inoltre è possibile giocare da soli o contro un amico, per vedere chi racimola il malloppo più consistente.
Un particolare molto divertente sono i barellieri che prendono i furfanti quando muoiono e li portano sulla autolettiga, che passa attraverso lo schermo sibilando.
Ed ora buon divertimento, con la speranza che in futuro il mondo non diventi veramente così inquinato e resti sempre florido e ricco di piante e animali.

```
10 POKE53280,1:POKE53281,1:PRINT"{CLR}"CHR$(142)CHR$(8)
                                                    :rem  201
20 FORI=1TO6:READP:T=0                              :rem  122
30 READJ:IFJ>=0THENT=T+J:POKEP,J:P=P+1:GOTO30       :rem  136
40 IFT<>ABS(J)THENPRINT"ERRORE NEI DATA":END        :rem    8
50 NEXT                                             :rem  164
60 Z=54272:FORI=ZTOZ+23:POKEI,0:NEXT:POKEI,5:POKEZ+6,249
                                                    :rem   24
70 V=53248:POKEV+1,200:POKEV+21,0:POKEV+23,1:POKEV+27,0
                                                    :rem  221
80 POKEV+28,1:POKEV+29,1:POKEV+37,10:POKEV+38,7:POKEV+39,
   11                                               :rem   14
90 POKE2040,11                                      :rem  236
100 I=RND(-TI):DEFFNR(X)=INT(X*RND(1))              :rem   15
110 OF=Z:L=21:R=29:JS=56320                         :rem   44
120 DIMM$(3),E$(3),S(1),W(1),E(1),N$(1)             :rem  148
130 M$(0)="{GRN} Q {GIU'}{ 4 SIN} N{RVS} {OFF}[<Y>]
    {GIU'}{ 5 SIN}{ 2 SPAZI}[< 2 G>]"               :rem   16
140 M$(1)="{GRN} Q {GIU'}{ 4 SIN} [<Y>]{RVS} {OFF}M
    {GIU'}{ 4 SIN}[< 2 M>]{ 2 SPAZI}"               :rem  120
150 M$(2)=M$(0)+"{ 2 SPAZI}{ 2 SIN}{SU}[<1>]{RVS}£"
                                                    :rem  226
160 M$(3)=M$(1)+"{SU} {SIN}{GIU'}{SIN}[<1>]{RVS}£"
                                                    :rem  246
170 E$(0)="{PUR}{RVS}MURO {GIU'}{ 5 SIN}EXTRA{OFF}"
                                                    :rem   44
180 FORI=1TO3:E$(I)=E$(I-1)+"{GIU'}{ 5 SIN}[< 5 +>]{GIU'}
    { 5 SIN}[< 5 +>]":NEXT                          :rem  144
190 D$="{HOME}{ 21 GIU'}":N$(0)=" UNO":N$(1)=" DUE"
                                                    :rem   40
```

```
200 PRINT"{CLR}{ 11 GIU'}"TAB(13)"{BLU}LIV.{ 2 SPAZI}(1-3
    ) ?";:J$="123":GOSUB900:LV=I                       :rem 137
210 POKE172,LV-1:PRINT"{GIU'}"TAB(12)"{RED}{RVS}1{OFF} O
    { 2 SPAZI}{RVS}2{OFF} GIOCAT.?";:J$="12":GOSUB900:NP=
    I-1                                                :rem 131
300 PRINT"{CLR}[<7>]GIOCAT1{ 4 DES}RECORD{ 2 SPAZI}
    { 4 DES}LIV. ";:IFNPTHENPRINT"{ 4 DES}GIOCAT2";
                                                       :rem 115
310 PRINT"{HOME}{GIU'}"TAB(24)LV                       :rem 185
320 PRINT"[<3>]{ 39 *}"                                :rem  60
330 PRINT"{ 21 GIU'}[<5>]{RVS}{ 39 SPAZI}{OFF}";:rem  67
340 POKE176,0:SYS49152:POKE176,1:FORI=820TO999:POKEI,102:
    NEXT                                               :rem 219
350 FORI=0TONP:S(I)=0:E(I)=0:W(I)=3:NEXT:GOSUB950
                                                       :rem 252
360 P=0                                                :rem  86
400 PRINT"{HOME}{ 24 GIU'}{ 6 DES}[<5>]{RVS}LADRI:"W(P)"
    {OFF}";                                            :rem  23
410 IFNP=1ANDP=0THENPRINT"{HOME}[<7>]{RVS}GIOCAT1{OFF}"TA
    B(32)"GIOCAT2"                                     :rem 179
420 IFNP=1ANDP=1THENPRINT"{HOME}[<7>]GIOCAT1"TAB(32)"
    {RVS}GIOCAT2"                                      :rem  35
430 W=0:POKEZ+1,33:POKE175,0:FORI=680TO703:POKEI,0:NEXT
                                                       :rem 119
440 FORI=0TO9:PRINTD$"{ 2 GIU'}"TAB(9)"{BLU}<PREPARATI GI
    OCAT"N$(P)">":FORJ=1TO200:NEXT                     :rem  33
450 PRINT"{SU}"TAB(9)"{ 22 SPAZI}":FORJ=1TO200:NEXT:NEXT
                                                       :rem 160
500 PRINT"{HOME}{ 24 GIU'}{ 23 DES}[<5>]{RVS}BORSETTE"W"
    {SIN}{OFF}";                                       :rem 195
510 A=1:M=0:T=0:Q=INT(W/6):PRINTD$TAB(T)M$(M)          :rem 174
520 POKE56254,8:POKE1982,156                           :rem  53
600 FORI=0TOQ:POKE1144+FNR(39),46:SYS49920:NEXT        :rem 120
605 POKE174,T+1:SYS50176:IFPEEK(175)THEN700            :rem  32
610 IF(PEEK(197)=LOR(PEEK(JS)AND4)=0)ANDT>0THENT=T-1:M=A-
    M:PRINTD$TAB(T)M$(M)                               :rem 208
620 IF(PEEK(197)=ROR(PEEK(JS)AND8)=0)ANDT<35THENT=T+1:M=A
    -M:PRINTD$TAB(T)M$(M)                              :rem  15
630 IFT=35ANDA=1THENPOKEZ+4,17:A=5:M=3:POKEZ+4,16
                                                       :rem 231
640 IFT>0ORA=1THEN600                                  :rem   0
650 POKEZ+4,33:J=FNR(4):S(P)=S(P)+100*(4-J):GOSUB940
                                                       :rem 217
660 IFS(P)>4999ANDE(P)=0THENE(P)=1:W(P)=W(P)+1:POKE1997,P
    EEK(1997)+1                                        :rem 195
670 W=W+1:IFW=8THENSYS49152:GOTO690                    :rem 190
680 PRINT"{HOME}{ 8 GIU'}"TAB(6+11*FNR(3))E$(J)        :rem 141
690 POKEZ+4,32:GOTO500                                 :rem  32
700 POKE1997,PEEK(1997)-1:SYS49664                     :rem 192
```

```
710 POKEZ+1,20:POKEZ+4,33:PRINTD$TAB(T)"{GRN} [<D>]I
    {GIU'}{ 3 SIN}U*{RVS}+{OFF}M{GIU'}{ 4 SIN}-V#.
                                                  :rem 123
720 FORI=0TO999:NEXT:POKEZ+4,32:PRINTD$TAB(T)"{ 3 SPAZI}
    {GIU'}{ 3 SIN}{ 4 SPAZI}{GIU'}{ 4 SIN}[< 3 I>] ":FORI
    =0TO999                                       :rem  23
730 NEXT:FORI=0TOT-1+2*(T>33):PRINTD$TAB(I)" Q{ 3 SPAZI}
    Q{GIU'}{ 6 SIN} [<+>]{ 3 *}[<+>]{GIU'}{ 6 SIN}
    [< 2 G>]{ 2 SPAZI}[< 2 G>]"                   :rem 249
735 FORJ=1TO75:NEXT:NEXT:FORI=T+(T>0)+2*(T>33)TO0STEP-1
                                                  :rem 181
740 PRINTD$TAB(I)"Q{ 3 SPAZI}Q {GIU'}{ 6 SIN}[<+>]{RVS}
    [< 3 O>]{OFF}[<+>] {GIU'}{ 6 SIN}[< 2 G>]{ 2 SPAZI}
    [< 2 G>] ":FORJ=1TO75:NEXT:NEXT               :rem 238
745 PRINTD$"{ 5 SPAZI}{GIU'}{ 5 SIN}{ 5 SPAZI}{GIU'}
    { 5 SIN}{ 6 SPAZI}"                           :rem  29
750 SYS49493                                      :rem 168
800 W(P)=W(P)-1:IFW(P)=0ANDNP=0THEN860            :rem 252
810 IFW(P)THEN840                                 :rem 235
820 PRINTD$"{ 2 GIU'}[<2>]"TAB(9);:FORI=1TO22:PRINTMID$("
    <GAME OVER GIOCAT"+N$(P)+">",I,1);            :rem 160
830 FORJ=1TO50:NEXT:NEXT:FORI=1953TO1974:POKEI,32:FORJ=1T
    O50:NEXT:NEXT                                 :rem  59
840 IFNP=1ANDW(1-P)>0THENSYS49408                 :rem   5
845 P=NP-P:IFW(P)=0THENNP=NP-P                    :rem  78
850 IFW(P)THEN400                                 :rem 231
860 POKEZ+4,17                                    :rem  26
865 FORI=15TO2STEP-1:POKEZ+1,20+I:POKE646,I:PRINT"{HOME}
    { 4 GIU'}"TAB(15)"{RVS}GAME OVER"             :rem  32
870 IFI>2THENFORJ=1TO75:NEXT:PRINT"{SU}"TAB(15)"

    { 9 SPAZI}":FORJ=1TO50:NEXT                   :rem   5
875 NEXT:POKEZ+4,16:FORI=1TO200:NEXT              :rem  30
876 FORI=1TO2:POKEZ+1,15:POKEZ+4,33:FORJ=0TO99:NEXT:POKEZ
    +4,32                                         :rem 150
877 FORJ=0TO99:NEXT:NEXT                          :rem  75
880 PRINT"{GIU'}"TAB(13)"{BLU}ANCORA ?";:J$="SNO":GOSUB90
    0:IFI$="S"THEN300                             :rem 215
890 IFI$="O"THEN200                               :rem  46
895 PRINT"{CLR}":END                              :rem  27
900 POKE204,0:POKE198,0                           :rem  33
910 GETI$:IF(PEEK(JS)AND16)=0THENI$="S"           :rem  43
920 FORI=1TOLEN(J$):IFI$<>MID$(J$,I,1)THENNEXT:GOTO910
                                                  :rem  52
930 POKE204,1:PRINT" "I$:RETURN                   :rem  80
940 IFS(P)>HITHENHI=S(P)                          :rem 224
950 PRINT"{HOME}{GIU'}[<7>]"TAB(2-INT((LEN(STR$(S(0)))-1)
    /2))S(0);                                     :rem 129
955 PRINTTAB(13-INT((LEN(STR$(HI))-1)/2))HI;      :rem  48
960 IFNPTHENPRINTTAB(34-INT((LEN(STR$(S(1)))-1)/2))S(1);
                                                  :rem  19
```

```
970 PRINT:RETURN                                      :rem  71
1000 DATA704,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0           :rem  54
1010 DATA10,0,0,10,0,0,10,0,255,255,192,255,255,48,253,12
     7                                                :rem  47
1020 DATA12,253,127,3,213,87,3,213,87,255,253,127,255,253
     ,127,255                                         :rem 180
1030 DATA255,255,255,255,255,255,10,130,160,10,130,160,2,
     0,128,160                                        :rem 198
1040 DATA-6613                                        :rem 220
1050 DATA49152                                        :rem 229
1060 DATA169,69,133,193,169,5,133,194,169,12,133,2,160,33
     ,136,136                                         :rem 191
1070 DATA136,136,136,162,5,136,169,102,145,193,165,194,24
     ,105,212,133                                     :rem 120
1080 DATA194,169,4,145,193,165,194,56,233,212,133,194,202
     ,208,230,136                                     :rem 132
1090 DATA208,220,165,193,24,105,40,133,193,144,2,230,194,
     198,2,208                                        :rem 223
1100 DATA203,165,176,240,38,169,15,133,193,169,6,133,194,
     169,3,133                                        :rem 239
1110 DATA2,162,15,189,108,192,168,202,189,108,192,145,193
     ,202,16,243                                      :rem  78
1120 DATA165,193,24,105,11,133,193,198,2,208,230,96,142,0
     ,133,1                                           :rem  62
1130 DATA151,2,130,39,140,40,143,41,131,42,139,43
                                                      :rem 129
1140 DATA-16266                                       :rem  18
1150 DATA49408                                        :rem 234
1160 DATA169,69,133,193,169,5,133,194,169,12,133,2,162,0,
     169,3                                            :rem  43
1170 DATA133,177,160,5,189,52,3,72,177,193,157,52,3,232,1
     04,145                                           :rem  87
1180 DATA193,165,194,24,105,212,133,194,169,4,145,193,165
     ,194,56,233                                      :rem  93
1190 DATA212,133,194,136,208,222,165,193,24,105,11,133,19
     3,144,2,230                                      :rem  56
1200 DATA194,198,177,208,205,165,193,24,105,7,133,193,144
     ,2,230,194                                       :rem  31
1210 DATA198,2,208,186,96,169,1,141,16,208,141,21,208,133
     ,2,162                                           :rem  75
1220 DATA40,169,232,141,0,208,169,33,141,4,212,238,0,208,
     208,3                                            :rem   7
1230 DATA238,16,208,138,24,101,2,141,1,212,170,201,40,240
     ,4,201                                           :rem  32
1240 DATA45,208,7,169,0,56,229,2,133,2,169,45,133,193,133
     ,194                                             :rem 244
1250 DATA198,194,208,252,198,193,208,246,173,0,208,201,90
     ,208,204,173                                     :rem 138
1260 DATA16,208,201,3,208,197,169,32,141,4,212,96
                                                      :rem 156
1270 DATA-22619                                       :rem  21
```

```
1280 DATA49664                                          :rem 242
1290 DATA160,0,132,193,162,4,134,194,177,193,201,46,208,4
     ,169,32                                            :rem 131
1300 DATA145,193,200,208,243,230,194,202,208,238,165,172,
     133,173,198,173                                    :rem  17
1310 DATA48,28,165,173,10,101,173,170,189,169,2,240,241,1
     33,194,189                                         :rem  30
1320 DATA168,2,133,193,189,170,2,168,169,32,145,193,208,2
     24,96                                              :rem  53
1330 DATA-9401                                          :rem 220
1340 DATA49920                                          :rem 234
1350 DATA162,0,189,149,7,201,46,208,5,169,32,157,149,7,20
     2,208                                              :rem  40
1360 DATA241,169,149,133,193,169,7,133,194,160,0,177,193,
     201,46,208                                         :rem  39
1370 DATA67,169,32,145,193,160,40,177,193,201,160,240,55,
     201,156,240                                        :rem  72
1380 DATA51,201,81,240,12,201,119,240,8,201,77,240,4,201,
     78,208                                             :rem  56
1390 DATA3,133,175,96,201,32,240,6,169,32,145,193,208,22,
     169,46                                             :rem  89
1400 DATA145,193,165,194,24,105,212,133,194,169,6,145,193
     ,165,194,56                                        :rem  92
1410 DATA233,212,133,194,165,193,208,8,198,194,165,194,20
     1,3,240,5                                          :rem 236
1420 DATA198,193,24,144,164,96                          :rem   5
1430 DATA-16383                                         :rem  20
1440 DATA50176                                          :rem 230
1450 DATA165,172,133,173,198,173,16,1,96,165,173,10,101,1
     73,170,189                                         :rem  35
1460 DATA169,2,208,22,169,120,133,193,169,4,133,194,173,1
     8,208,201                                          :rem 234
1470 DATA40,144,4,233,40,176,248,168,16,81,133,194,189,16
     8,2,133                                            :rem 145
1480 DATA193,189,170,2,168,133,2,169,32,145,193,165,193,2
     4,105,40                                           :rem 193
1490 DATA133,193,144,2,230,194,165,194,201,7,208,6,165,19
     3,201,190                                          :rem 232
1500 DATA176,34,196,174,240,5,176,2,200,200,136,177,193,2

     01,81,208                                          :rem 224
1510 DATA3,133,175,96,201,32,240,19,201,46,240,15,196,2,2
     40,4                                               :rem 216
1520 DATA164,2,16,231,169,0,157,169,2,240,137,169,160,145
     ,193,165                                           :rem 186
1530 DATA194,24,105,212,133,194,169,2,145,193,165,194,56,
     233,212,133                                        :rem  77
1540 DATA194,165,193,157,168,2,165,194,157,169,2,152,157,
     170,2,76                                           :rem 210
1550 DATA4,196                                          :rem 229
1560 DATA-21590                                         :rem  20
```

Colpo d'occhio

C64

Ecco un gioco apparentemente semplicissimo, ma che in realtà mette a dura prova la tua capacità di concentrazione.
Sullo schermo appaiono 19 righe composte da 35 cifre; scopo del gioco è accoppiare le cifre appartenenti alla medesima riga in modo da ottenere come somma 10. Per esempio se in una riga appaiono le cifre

...1859...

possiamo ottenere un punto accoppiando le cifre 1 e 9, in quanto 1+9=10. Le cifre scelte vanno comunicate al computer tramite le loro coordinate separate da una virgola, per esempio

a4,a6

Vi è un tempo limite di 8 minuti, ma se ritieni di avere scoperto tutte le coppie possibili prima dello scadere del limite, comunicalo al tuo C64 digitando le parole HO [virgola] FINITO al posto delle coordinate. Alla fine del gioco viene visualizzato il punteggio e una stima del tuo quoziente intellettivo per quanto riguarda le capacità di concentrazione.

```
10 REM COLPO D'OCCHIO                                    :rem 226
20 REM PAPERSOFT                                         :rem 250
30 HO$=CHR$(19):CL$=CHR$(147):CG$=CHR$(151):R1$=CHR$(18):
   R0$=CHR$(146)                                         :rem  32
40 CU$=CHR$(145):R1=0                                    :rem 115
50 POKE53280,2:POKE53281,12:POKE53272,23                 :rem 236
60 PRINTCG$;                                             :rem 220
70 DIMA$(35,23)                                          :rem 240
80 PRINTCL$;                                             :rem 227
90 NU=0                                                  :rem 121
100 TI$="000000"                                         :rem 243
110 ER=0                                                 :rem 150
130 REM                                                  :rem 120
150 PRINT"{ 11 SPAZI}1{ 9 SPAZI}2{ 9 SPAZI}3"            :rem 253
160 PRINT"{ 2 SPAZI}12345678901234567890123456789012345"
                                                         :rem 142
170 FORJ=1TO19                                           :rem  68
180 PRINT:PRINTCHR$(64+J);" ";                           :rem 216
190 FORI=1TO35                                           :rem  67
200 A$(I,J)=STR$(INT(RND(1)*10))                         :rem 223
210 PRINTRIGHT$(A$(I,J),1);                              :rem  32
220 NEXTI                                                :rem  28
230 PRINT" ";CHR$(64+J);                                 :rem  13
240 NEXTJ                                                :rem  31
260 REM                                                  :rem 124
```

```
280 PRINT                                                    :rem  39
290 PRINTHO$;:FORG=1TO22:PRINT:NEXT:PRINT"PRIMA CIFRA + S
    ECONDA CIFRA = 10";                                      :rem  10
300 PRINT:INPUTC$,D$                                         :rem 229
320 REM                                                      :rem 121
340 IFTI>=28800THEN520                                       :rem   6
350 IFC$="HO"ANDD$="FINITO"THEN520                           :rem 241
360 IFLEN(C$)<2ORLEN(D$)<2THENGOSUB730:GOTO300               :rem  35
370 J=ASC(LEFT$(C$,1))-64                                    :rem  68
380 I=VAL(MID$(C$,2,LEN(C$)-1))                              :rem 138
390 K=ASC(LEFT$(D$,1))-64                                    :rem  72
400 L=VAL(MID$(D$,2,LEN(D$)-1))                              :rem 136
410 IFI<1ORI>35ORJ<1ORJ>23ORL<1ORL>35ORK<1ORK>22THENGOSUB
    730:GOTO300                                              :rem 115
420 IFJ<>KTHENGOSUB730:GOTO300                               :rem 131
430 IFVAL(A$(I,J))+VAL(A$(L,K))<>10THENER=ER+1:GOSUB730:G
    OTO300                                                   :rem 210
440 P$=" ":HT=I+1:VT=J+2:GOSUB790                            :rem 103
450 P$=" ":HT=L+1:VT=K+2:GOSUB790                            :rem 108
460 VT=23:P$=" ":FORHT=0TO30:GOSUB790:NEXT                   :rem  24
470 NU=NU+1                                                  :rem 122
480 P$="{ 8 SPAZI}":VT=30:GOSUB780:PRINTCU$;CU$;CU$;CU$;:
    GOTO290                                                  :rem  31
500 REM                                                      :rem 121
520 PRINTCL$;:PRINT:PRINT:PRINT"HAI TROVATO ";NU;" COPPIE
    "                                                        :rem  73
530 MAX=0                                                    :rem 235
540 FORJ=1TO19                                               :rem  69
550 FORI=1TO34                                               :rem  66

560 IFVAL(A$(I,J))+VAL(A$(I+1,J))=10THENMAX=MAX+1
                                                             :rem  53
570 NEXT                                                     :rem 219
580 NEXT                                                     :rem 220
590 SC=MAX-NU+ER                                             :rem 233
600 PRINT:PRINT"IL TUO PUNTEGGIO E' ";SC:PRINT               :rem 241
610 AV=MAX*0.6:IQ=INT((NU/AV)*100)                           :rem 209
620 IFIQ>150THENIQ=150                                       :rem  49
625 PRINT"LE TUE CAPACITA' DI CONCENTRAZIONE"                :rem 121
630 IFSC<0.6*SCTHENPRINT"SONO {RVS}OTTIME{OFF}":GOTO660
                                                             :rem  18
640 IFSC<0.9*SCTHENPRINT"SONO BUONE":GOTO50                  :rem 226
650 IFSC<1.1*SCTHENPRINT"SONO DISCRETE"                      :rem 222
660 PRINT:PRINT"IL TUO IQ (CONCENTRAZIONE) E' DI ";IQ
                                                             :rem  28
670 PRINT:PRINT"ANCORA (S/N)"                                :rem 138
680 INPUTI$                                                  :rem 155
690 IFI$<>"S"ANDI$<>"N"THENPRINTCU$;:GOTO680                 :rem 188
700 IFI$="S"THEN80                                           :rem 254
710 GOTO770                                                  :rem 111
730 REM                                                      :rem 126
```

```
750 PRINTCU$;CU$;:PRINT"ERRORE: REIMPOSTA{ 22 SPAZI}";
                                                      :rem 154
760 RETURN                                            :rem 125
770 END                                               :rem 117
780 HT=0                                              :rem 168
790 IFVT<26THENVV=1024+(VT*40)                        :rem  16
800 POKEVV+HT,ASC(P$)+R1*128                          :rem 117
810 RETURN                                            :rem 121
```

Bombardamento

C64

"Bombardamento" gira su C64 ed è una simulazione di battaglia tra due unità provviste di cannone.
Facendo partire il gioco il computer visualizza una montagna e vi pone casualmente i due cannoni.
Subito dopo si entra nel vivo del gioco: il computer interpella alternativamente l'uno e l'altro giocatore (si gioca in due) e chiede loro se vogliono muoversi o sparare.
Se il giocatore chiede di muoversi, può farlo mediante la tastiera (la corrispondenza tra tasto e direzione è indicata dal programma).
Muovendosi può anche scavare nella montagna per crearsi un rifugio. Se il giocatore porta il cannone in un punto non a contatto con il terreno, il cannone, alla fine dello spostamento, cade verticalmente fino a giungere sulla superficie della montagna.
Se si scava si possono compiere 2 movimenti alla volta, mentre se si cammina sulla superficie se ne possono compiere 4.
L'opzione di sparo chiede al giocatore l'angolo che deve assumere la canna del cannone e la forza che deve esercitare sul proiettile.
L'angolo può variare tra +90 −90 gradi:
zero corrisponde all'orizzontale verso il nemico, e di conseguenza i gradi negativi spareranno il proiettile verso il basso, e quelli positivi verso l'alto.
Il programma tiene conto anche della gravità e fa quindi percorrere ai proiettili delle perfette parabole.
Appena il proiettile tocca la superficie della montagna esplode.
Il vincitore è colui il quale riesce a colpire l'avversario. Ed ora buon divertimento e... mirate bene!

```
100 GOSUB1260                                         :rem 218
110 GOSUB840                                          :rem 174
120 G=US                                              :rem 191
130 P$(1)=U2$+"GIOC.SINISTRO":P$(2)=U4$+"GIOC.DESTRO
    { 2 SPAZI}"                                       :rem  87
```

```
140 POKEUB,UF:POKEUG,U0                                :rem 216
150 PRINT"{CLR}"UF$;:POKEUG,15                         :rem 139
160 X=RND(1):Z=RND(1):A=RND(1)*5:B=RND(1)*5            :rem 196
170 KZ=0:X(1)=0:X(2)=0:Y(1)=0:Y(2)=0                   :rem 178
180 FORI=0TO39                                         :rem  69
190 X=X+RND(1)/2:Z=Z+RND(1)/2                          :rem 150
200 Y=INT(SIN(X)*A+COS(Z)*B+14)                        :rem  25
210 FORK=YTO24                                         :rem 100
220 POKEG+I+40*K,160:POKEUC+I+40*K,U6                  :rem 117
230 NEXTK                                              :rem  31
240 NEXTI                                              :rem  30
250 X(1)=INT(RND(1)*8+4):X(2)=INT(RND(1)*8+28)         :rem 252
260 FORI=1TO2                                          :rem  11
270 K=PEEK(G+X(I)+40*(Y(I)+1))                         :rem  84
280 IFK=32THENY(I)=Y(I)+1:GOTO270                      :rem 208
290 POKEG+X(I)+40*Y(I),35                              :rem 110
300 UM=U2:IFI=2THENUM=U4                               :rem  17
310 POKEUC+X(I)+40*Y(I),UM                             :rem 242
320 NEXTI                                              :rem  29
330 FORI=1TO2:MM=4:IFLZ=1THENLZ=0:I=2                  :rem  95
340 FORK=1TO2:UM=U2:IFK=2THENUM=U4                     :rem 198
350 IFPEEK(G+X(K)+40*(Y(K)+1))<>160THEN370             :rem  56
360 POKEG+X(K)+40*Y(K),35:POKEUC+X(K)+40*Y(K),UM:NEXTK:GO
    TO380                                              :rem 222
370 POKEG+X(K)+40*Y(K),32:Y(K)=Y(K)+1:GOTO350          :rem  54
380 PRINT"{HOME}{RVS}"P$(I)"{OFF}{ 3 SPAZI}{RVS}M=SCAVO/M
    OSSA{ 3 SPAZI}L=LANCIO"                            :rem 126
390 GETA$:IFA$=""THEN390                               :rem  91
400 IFA$="L"THEN430                                    :rem  27
410 IFA$="M"THEN870                                    :rem  37
420 GOTO390                                            :rem 107
430 INPUT"{HOME}{GIU'}ANGOLO (DA -90 A +90)";A(I)
                                                       :rem 166
440 IFA(I)<-90ORA(I)>90THEN430                         :rem 189
450 INPUT"{HOME}{ 2 GIU'}FORZA LANCIO{ 4 SPAZI}(1-5)";P(I
    )                                                  :rem 227
460 P(I)=P(I)*2:IFP(I)<=0ORP(I)>10THEN450              :rem  85
470 GOSUB1210                                          :rem 223
480 IFI=2THEN520                                       :rem 169
490 YF=-A(I)/90*P(I)/15                                :rem 194
500 XF=(90-ABS(A(I)))/90*P(I)/15                       :rem 154
510 GOTO540                                            :rem 104
520 YF=-A(I)/90*P(I)/15                                :rem 188
530 XF=-(90-ABS(A(I)))/90*P(I)/15                      :rem 202
540 IG=0:XX=X(I)+SGN(XF)+.5:YY=Y(I)+SGN(YF)+.5         :rem 236
550 Y8=0:X8=0                                          :rem 207
560 XX=XX+X8:YY=YY+Y8:YF=YF+.01:IFYF>1THENYF=1         :rem  12
570 X8=XF:Y8=YF                                        :rem 174
580 Z1=INT(G+INT(XX)+INT(YY)*40)                       :rem 166
590 Z2=INT(G+INT(XX+X8)+INT(YY+Y8)*40)                 :rem  31
```

```
600 IFYY+Y8>24ORXX+X8<0ORXX+X8>39THENPOKEZ1,32:GOTO780
                                                      :rem 241
610 IFYY+Y8<1THENIG=1:POKEZ1,32:GOTO630               :rem 191
620 IG=0                                              :rem 149
630 K=PEEK(Z2)                                        :rem  35
640 IFIGTHEN560                                       :rem 131
650 IFK=32ORK=81THEN760                               :rem 117
660 IFK=35THENKZ=1                                    :rem  93
670 POKEZ1,32                                         :rem 232
680 FORJ=1TO20:POKEZ2,42:POKEZ2,32:NEXTJ:IFKZ=0THEN780
                                                      :rem 187
690 IFINT(G+X(2)*40*Y(2))=Z2THENLZ=1:W1=W1+1:GOTO710
                                                      :rem  69
700 W2=W2+1                                           :rem  66
710 FORJ=1TO5:POKEZ2+J,42:POKEZ2-J,42:POKEZ2-J*40,42:POKE
    Z2+J*40,42:NEXTJ                                  :rem 226
720 PRINT"{HOME}{RVS}DISTRUTTO!!":GOSUB810:PRINT"{GIU'}GI
    OCHI ANCORA ? (S/N)"                              :rem 217
730 GETA$:IFA$=""THEN730                              :rem  87
740 IFKZ=1ANDA$="S"THENGOTO110                        :rem  67
750 IFKZ=1THENPRINT"{CLR}{GIU'}GRAZIE PER AVER GIOCATO CO
    N ME!! CIAO!!":END                                :rem 226
760 POKEZ1,32                                         :rem 232
770 POKEZ2,81:POKEZ2-1024+UC,0:GOTO560                :rem   4
780 REM                                               :rem 131
790 NEXTI                                             :rem  40
800 GOTO330                                           :rem 103
810 PRINT"IL PUNTEGGIO E' QUESTO......"               :rem  18
820 PRINTU2$;"{GIU'}SINISTRO:"W1"{ 17 SPAZI}"U4$;"DESTRO:
    "W2                                               :rem 163
830 RETURN                                            :rem 123
840 POKEUG,1:POKEUB,0:PRINT"{CLR}[<2>]{ 10 GIU'}
    { 12 SPAZI}{RVS} BOMBARDAMENTO! "                 :rem 235
850 FORPA=1TO2000:NEXT                                :rem  97
860 RETURN                                            :rem 126
870 PRINTU6$"{HOME}{GIU'}PREMI IL TASTO DESIDERATO:"UF$;"
    Q W E"                                            :rem  41
880 PRINT"{ 26 SPAZI}"UF$;"A "U2$;"{RVS}S{OFF}"UF$;" D
                                                      :rem 113
890 PRINT"{ 26 SPAZI}"UF$;"Z X C"                     :rem 165
900 B=0:GETB$:IFB$=""THEN900                          :rem  64
910 IFB$="Z"THENB=1                                   :rem  73
920 IFB$="X"THENB=2                                   :rem  73
930 IFB$="C"THENB=3                                   :rem  54
940 IFB$="A"THENB=4                                   :rem  54
950 IFB$="S"THENB=5                                   :rem  74
960 IFB$="D"THENB=6                                   :rem  61
970 IFB$="Q"THENB=7                                   :rem  76
980 IFB$="W"THENB=8                                   :rem  84
990 IFB$="E"THENB=9                                   :rem  68
```

```
1000 IFB=0THEN900                                          :rem 199
1010 XX=X(I):YY=Y(I):POKEG+X(I)+Y(I)*40,32                 :rem 199
1020 ONBGOSUB1120,1130,1140,1150,1160,1170,1180,1190,1200
                                                           :rem 129
1030 IFX(I)>39ORX(I)<1ORY(I)>24ORY(I)<2THENX(I)=XX:Y(I)=Y
     Y                                                     :rem  83
1040 K=PEEK(G+X(I)+40*Y(I))                                :rem 211
1050 IFK=160THENMM=MM-1                                    :rem 114
1060 MM=MM-1:IFMM<0THENX(I)=XX:Y(I)=YY:GOSUB1210:GOTO780
                                                           :rem  31
1070 UM=U2:POKEG+X(I)+40*Y(I),35:IFI=2THENUM=U4            :rem  83
1080 POKEUC+X(I)+40*Y(I),UM                                :rem  39
1090 GOSUB1210                                             :rem  14
1100 IFMM>0THEN870                                         :rem  39
1110 GOTO780                                               :rem 155
1120 X(I)=X(I)-1:Y(I)=Y(I)+1:RETURN                        :rem  22
1130 X(I)=X(I)+0:Y(I)=Y(I)+1:RETURN                        :rem  20
1140 X(I)=X(I)+1:Y(I)=Y(I)+1:RETURN                        :rem  22
1150 X(I)=X(I)-1:Y(I)=Y(I)+0:RETURN                        :rem  24
1160 X(I)=X(I)+0:Y(I)=Y(I)+0:RETURN                        :rem  22
1170 X(I)=X(I)+1:Y(I)=Y(I)+0:RETURN                        :rem  24
1180 X(I)=X(I)-1:Y(I)=Y(I)-1:RETURN                        :rem  30
1190 X(I)=X(I)+0:Y(I)=Y(I)-1:RETURN                        :rem  28
1200 X(I)=X(I)+1:Y(I)=Y(I)-1:RETURN                        :rem  21
1210 PRINT"{HOME}{ 40 SPAZI}";                             :rem 227
1220 PRINT"{ 39 SPAZI}"                                    :rem 150
1230 PRINT"{ 39 SPAZI}"                                    :rem 151
1240 PRINT"{ 39 SPAZI}"                                    :rem 152
1250 RETURN                                                :rem 168
1260 REM                                                   :rem 173
1270 US=1024:UC=55296:UG=53281:UB=53280                    :rem 182
1280 U0=0:U0$="{BLK}":U2=2:U2$="{RED}"                     :rem  99
1290 U4=6:U4$="{BLU}":U6=9:U6$="[<2>]"                     :rem 137
1300 UF=11:UF$="[<4>]":RETURN                              :rem  41
```

Qui vive

C64K

Questo gioco, appassionante e antichissimo, si effettua su una scacchiera di dimensioni 5×5. Ogni giocatore dispone di 5 pedine e deve cercare di sistemarle in modo da ottenere una configurazione simmetrica. Nella versione che vi presentiamo il vostro avversario è il C64.
All'inizio del gioco la scacchiera è vuota e, alternativamente, voi e il computer dovrete disporre le pedine su di essa impostando le coordinate desiderate (A1, B3, D2 ecc.). Una volta sistemate tutte le pedine comincerete a muoverle cercando di ottenere una configurazione vincente. Dovrete in questo caso digitare prima le coordinate della pedina che volete muovere, quindi le coordinate della posizione d'arrivo desiderata.

```
10 REM QUI VIVE                                              :rem 110
20 POKE53280,5:POKE53281,8                                   :rem 196
30 DIMSF(41,4),SO(41)                                        :rem 112
40 DIMD(107,1),DF(15,8)                                      :rem 153
60 DIMCC(4,1),B(24),C(24)                                    :rem 243
70 GOTO3000                                                  :rem  99
100 REM CALCOLA I PUNTI DI DF                                :rem  84
110 GV=0:P1=0:P2=0:C1=0:C2=0                                 :rem  36
120 D1=B(DF(NF,0)):D2=B(DF(NF,1))                            :rem 239
130 IFD1=1 OR D2=1 THENP1=1                                  :rem 169
140 IFD1=10OR D2=10THENC1=10                                 :rem  45
150 D1=B(DF(NF,2)):D2=B(DF(NF,3))                            :rem 246
160 IFD1=1 OR D2=1 THENP2=1                                  :rem 173
170 IFD1=10OR D2=10THENC2=10                                 :rem  49
180 GV=B(DF(NF,4))+B(DF(NF,5))+B(DF(NF,6))                   :rem 242
190 P=GV+P1+P2+C1+C2                                         :rem  92
200 IFGV=30AND(C1=0ORC2=0)THENP=P-10                         :rem 128
210 IFGV=3AND(P1=0ORP2=0)THENP=P-1                           :rem  59
220 RETURN                                                   :rem 116
300 REM INIZIALIZZA LE FIGURE SINGOLE                        :rem  41
310 FORI=0TO41:READX$                                        :rem  11
320 FORJ=1TO5                                                :rem  12
330 SF(I,J-1)=ASC(MID$(X$,J,1))-65                           :rem  56
340 NEXT:NEXT:RETURN                                         :rem 105
350 REM CONFIGURAZIONI                                       :rem 163
360 DATA UQMSY,PLHNT,KGCIO                                   :rem 157
370 DATA AGMIE,FLRNJ,KQWSO                                   :rem 128
380 DATA AGMQU,BHNRV,CIOSW                                   :rem 141
390 DATA EIMSY,DHLRX,CGKQW                                   :rem 148
400 REM PER (X)                                              :rem   8
```

```
410 DATA ACGKM,BDHLN,CEIMO                        :rem  63
420 DATA FLHPR,GIMQS,HJNRT                        :rem 139
430 DATA KMQUW,LNRVX,MOSWY                        :rem 215
440 REM PIU' (+)                                  :rem  13
450 DATA BFGHL,CGHIM,DHIJN                        :rem  67
460 DATA GKLMQ,HLMNR,IMNOS                        :rem 143
470 DATA LPQRV,MQRSW,NRSTX                        :rem 219
480 REM DIAGONALI (/)                             :rem 136
490 DATA AGMSY,EIMQU                              :rem 229
500 REM COLONNE (I)                               :rem  33
510 DATA AFKPU,BGLQV,CHMRW                        :rem 124
520 DATA DINSX,EJOTY                              :rem 238
530 REM RIGHE (-)                                 :rem 105
540 DATA ABCDE,FGHIJ,KLMNO                        :rem  67
550 DATA PQRST,UVWXY                              :rem  45
555 REM                                           :rem 131
560 REM INIZIALIZZA LE FIGURE DOPPIE              :rem 225
570 FORI=0TO107STEP12:READX$                      :rem 229
580 FORJ=0TO11:FORK=0TO1                          :rem 237
590 L=2*J+K+1:D(I+J,K)=ASC(MID$(X$,L,1))-49       :rem  66
600 NEXT:NEXT:NEXT                                :rem 199
610 RETURN                                        :rem 119
620 DATA"171:1A1C1E1M1O1P2>2@2B2J"                :rem 118
630 DATA"393<3=3?3G474:4=4?4A4O4O"                :rem 102
640 DATA"4P5@5B5D5J696<6C6E6M7=7A"                :rem 164
650 DATA"7C7I7O7P8>8B8D8J9?9E9K:?"                :rem 225
660 DATA":A:E:K:O:P;>;@;D;J<=<C<I"                :rem   1
670 DATA"=G=I=O>F>H>J?G?K?P@F@J@L"                :rem  94
680 DATA"AGAIAKAMAOAPBHBJBNCICMCP"                :rem 158
690 DATA"DJDLDNEKEMEOFRFWGSGWHTHW"                :rem  11
700 DATA"IRIXJSJXKTKXLRLYMSMYNTNY"                :rem 132
790 REM                                           :rem 132
800 REM VALUTA IL CAMPO DELLE FIGURE DOPPIE       :rem  55
810 TC=4:TN=0                                     :rem 234
820 FORI=0TO4:C(SF(D(DF,0),I))=1:NEXT             :rem 157
830 FORI=0TO4:SF=SF(D(DF,1),I)                    :rem 250
840 IFC(SF)=1THEN860                              :rem 147
850 DF(NF,TN)=SF:TN=TN+1:GOTO870                  :rem 217
860 DF(NF,TC)=SF:TC=TC+1:C(SF)=0                  :rem 123
870 NEXT                                          :rem 222
880 FORI=0TO4:SF=SF(D(DF,0),I)                    :rem 254
890 IFC(SF)=1THENDF(NF,TN)=SF:TN=TN+1:C(SF)=0     :rem 248
900 NEXT:RETURN                                   :rem 242
1000 REM VISUALIZZA IL CAMPO                      :rem 188
1005 PRINTSPC(14)"{GIU'}{ 3 SPAZI}ABCDE{GIU'}"    :rem 164
1010 FORI=0TO4:PRINTSPC(14)5-I;:FORJ=0TO4         :rem  46
1020 F=I*5+J                                      :rem  99
1030 IFB(F)=0THENPRINT".";                        :rem   2
1040 IFB(F)=1THENPRINT"W";                        :rem 173
1050 IFB(F)=10THENPRINT"Q";                       :rem 216
1060 NEXT:PRINT5-I:NEXT                           :rem 241
```

```
1070 PRINTSPC(14)"{GIU'}{ 3 SPAZI}ABCDE{ 2 GIU'}"
                                                    :rem 183
1080 RETURN                                         :rem 169
1100 REM                                            :rem 166
1110 OM=-1:WM=-1                                    :rem 115
1120 FORSF=0TO41                                    :rem 185
1130 P=B(SF(SF,0))+B(SF(SF,1))+B(SF(SF,2))+B(SF(SF,3))+B(
     SF(SF,4))                                      :rem 66
1140 IFP=0ORP=10ORP=20ORP=30THENSO(SF)=10:GOTO1240
                                                    :rem 85
1150 IFP<>40THEN1190                                :rem 126
1160 GOSUB1250                                      :rem 16
1170 GOSUB1290                                      :rem 21
1180 WM=1:SF=41:GOTO1240                            :rem 139
1190 IFP>20ORP<3ORP=11ORP=12THENSO(SF)=0:GOTO1240
                                                    :rem 45
1200 SO(SF)=1                                       :rem 189
1210 IFP=4ANDOM=-1THENGOSUB1250                     :rem 149
1220 IFP=14THENGOSUB1290                            :rem 193
1230 IFP=5THENSF=41                                 :rem 129
1240 NEXT:RETURN                                    :rem 32
1250 REM DETERMINA LE MOSSE OBBLIGATE (OM)          :rem 211
1260 FORI=0TO4                                      :rem 61
1270 IFB(SF(SF,I))=0THENOM=SF(SF,I)                 :rem 81
1280 NEXT:RETURN                                    :rem 36
1290 REM                                            :rem 176
1300 FORI=0TO4                                      :rem 56
1310 IFB(SF(SF,I))<>10THEN1350                      :rem 178
1320 FORJ=0TOCC-1                                   :rem 235
1330 IFSF(SF,I)=CC(J,0)THENCC(J,1)=1                :rem 35
1340 NEXT                                           :rem 7
1350 NEXT                                           :rem 8
1360 RETURN                                         :rem 170
1400 REM                                            :rem 169
1410 NC=0:NP=0:NF=0                                 :rem 68
1420 FORI=0TO15                                     :rem 109
1430 DF(I,8)=-1                                     :rem 235
1440 DF(I,7)=0                                      :rem 189
1450 NEXT                                           :rem 9
1460 FORDF=0TO107                                   :rem 228
1470 O1=SO(D(DF,0)):O2=SO(D(DF,1))                  :rem 94
1480 IFO1<>O2ORO1=0ORO2=0THEN1600                   :rem 234
1490 GOSUB800                                       :rem 230
1500 GOSUB100                                       :rem 215
1510 IFP=4ORP=14THENDF(NF,7)=1:GOTO1540             :rem 86
1520 IFO1=1ORP<=DF(NF,8)THEN1600                    :rem 120
1530 DF(NF,7)=10                                    :rem 57
1540 DF(NF,8)=P                                     :rem 42
1550 NF=0                                           :rem 204
1560 FORI=0TO15                                     :rem 114
1570 IFDF(I,8)>=DF(NF,8)THEN1590                    :rem 48
```

```
1580 IFDF(I,7)=0ORDF(I,7)=10THENNF=1                :rem  72
1590 NEXT                                           :rem  14
1600 NEXT                                           :rem   6
1610 RETURN                                         :rem 168
1800 REM VALUTA LA MOSSA STRATEGICA                 :rem 113
1810 IFWM=1THEN1960                                 :rem 106
1820 MC=0:N2=0                                      :rem 239
1830 FORNF=0TO15                                    :rem 189
1840 IFDF(NF,7)=0THEN1900                           :rem 148
1850 GOSUB100                                       :rem 223
1860 IFDF(NF,7)=1THEN1890                           :rem 159
1870 IFP=MCTHENN2=N2+1                              :rem  68
1880 IFP>MCTHENMC=P:N2=1                            :rem 242
1890 IFP=4THENNF=15                                 :rem 136
1900 NEXT                                           :rem   9
1910 IFPP=-1THEN1960                                :rem 148
1920 IFP=4THENRETURN                                :rem  43
1930 IFMC<MPTHENRETURN                              :rem 212
1940 IFMC=MPANDN2<N1THENRETURN                      :rem 228
1950 IFMC=MPANDN2=N1ANDRND(0)<.5THENRETURN          :rem 189
1960 MP=MC:N1=N2                                    :rem 176
1970 PP=CP:PT=CT                                    :rem 243
1980 RETURN                                         :rem 178
2000 REM MOSSA DEL GIOCATORE                        :rem 155
2010 IFPC<5THEN2050                                 :rem  76
2020 PRINT"CHE PEDINA VUOI MUOVERE";                :rem 183
2030 GOSUB2130:PT=X                                 :rem 126
2040 IFB(PT)<>1THENPRINT"IMPOSSIBILE!":GOTO2020     :rem 207
2050 PRINT"DOVE VUOI METTERE LA TUA PEDINA";        :rem 130
2060 GOSUB2130:PP=X                                 :rem 125
2070 IFB(PP)<>0THENPRINT"IMPOSSIBILE!":GOTO2050     :rem 208
2080 IFPC=5THENB(PT)=0                              :rem  49
2090 IFPC<5THENPC=PC+1                              :rem  76
2100 B(PP)=1                                        :rem 100
2110 PRINT"{CLR}{ 3 GIU'}":GOSUB1000                :rem 214
2120 RETURN                                         :rem 165
2130 REM INPUT                                      :rem  58
2140 INPUTX$:IFLEN(X$)<>2THEN2190                   :rem 239
2150 L$=LEFT$(X$,1):D$=RIGHT$(X$,1)                 :rem 153
2160 IFL$<"A"ORL$>"E"ORD$<"1"ORD$>"5"THEN2190       :rem 214
2170 X=ASC(L$)-5*VAL(D$)-40                         :rem 176
2180 RETURN                                         :rem 171
2190 PRINT"INPUT ERRATO! RIPROVA:":GOTO2140         :rem 178
2200 REM MOSSA DEL COMPUTER                         :rem 111
2210 PRINT"{CLR}{GIU'}":IFCC<5THENPT=CC:CC=CC+1:GOTO2270
                                                    :rem 173
2220 PRINTSPC(14)"PRENDO{ 2 SPAZI}"CHR$(65+PT-INT(PT/5)*5
     );5-INT(PT/5)                                  :rem  56
2230 B(PT)=0                                        :rem 107
2240 FORCI=0TO4                                     :rem 127
2250 IFCC(CI,0)=PTTHENPT=CI:CI=4                    :rem 203
```

```
2260 NEXT                                                  :rem   9
2270 PRINTSPC(13)"MUOVO IN{ 2 SPAZI}"CHR$(65+PP-INT(PP/5)
     *5);5-INT(PP/5):PRINT                                 :rem  92
2280 B(PP)=10:CC(PT,0)=PP                                  :rem 139
2290 GOSUB1000                                             :rem  14
2300 RETURN                                                :rem 165
3000 REM PARTE PRINCIPALE                                  :rem  10
3010 PRINT"{CLR}{BLK}{GIU'}":PRINTSPC(15)"ATTENDERE
     { 2 GIU'}"                                            :rem  47
3020 GOSUB300                                              :rem 216
3030 GOSUB560                                              :rem 225
3060 CC=0:PC=0                                             :rem 246
3070 PP=12:GOTO3300                                        :rem  67
3080 FORI=0TO4:CC(I,1)=0:NEXT                              :rem 220
3090 GOSUB1100                                             :rem  14
3100 IFP=5THENPRINT"{GIU'}FINE.":END                       :rem 135
3110 IFWM=1THEN3130                                        :rem  92
3120 GOSUB1400                                             :rem  11
3130 MP=0:N1=0:PP=-1                                       :rem 108
3140 BF=0:EF=24                                            :rem  37
3150 IFOM<>-1THENBF=OM:EF=OM                               :rem 250
3160 FORCP=BFTOEF                                          :rem  55
3170 IFB(CP)<>0THEN3290                                    :rem  39
3200 B(CP)=10                                              :rem 137
3210 IFCC<5THENGOSUB1800:GOTO3280                          :rem   4
3220 FORCI=0TO4                                            :rem 126
3230 IFCC(CI,1)THEN3270                                    :rem  18
3240 CT=CC(CI,0):B(CT)=0                                   :rem  45
3250 GOSUB1800                                             :rem  19
3260 B(CT)=10                                              :rem 147
3270 NEXT                                                  :rem  11
3280 B(CP)=0                                               :rem  96
3290 NEXT                                                  :rem  13
3300 GOSUB2200                                             :rem  10
3310 IFWM=1THENP=5:GOTO3100                                :rem 144
3320 GOSUB2000                                             :rem  10
3330 PRINTSPC(15)"{ 2 GIU'}ATTENDERE"                      :rem 245
3340 GOTO3080                                              :rem 206
```

Velocizzatore di sprites

Spesso controllare più di uno sprite nello stesso tempo con direzioni e velocità diverse è molto difficile sia perché insorgono difficoltà di programmazione sia perché il Basic potrebbe risultare molto lento. Questo programma permette di muovere indipendentemente 8 sprites (il massimo permesso dal C64) attraverso lo schermo. Per ogni sprite sono richiesti 6 parametri, 3 per ogni asse ortogonale:

X= velocità e direzione
Y= velocità e direzione
X= minima posizione
Y= minima posizione
X= massima posizione
Y= massima posizione

Questi parametri sono "immagazzinati" dalla locazione 700 alla 755. Le locazioni da 700 a 715 controllano velocità e direzione. La velocità è nulla se impostiamo un valore 0, minima con valore 1 e massima con valore 127. Sommando 128 al valore della velocità invertiamo la direzione dello sprite rispetto all'asse considerato.

700= velocità e direzione sull'asse X dello sprite 0
701= velocità e direzione sull'asse Y dello sprite 0
e via fino a
714= velocità e direzione sull'asse X dello sprite 7
715= velocità e direzione sull'asse Y dello sprite 7

Come già detto, se si pone una di queste locazioni a 0 si ferma il movimento dello sprite relativo rispetto all'asse scelto.
Le locazioni da 720 a 735 sono le posizioni minime, di X e Y, che lo sprite può assumere. Il moto dello sprite si inverte una volta raggiunta la minima posizione.

720= minima posizione sull'asse X dello sprite 0
721= minima posizione sull'asse Y dello sprite 0

e via fino a
734= minima posizione sull'asse X dello sprite 7
735= minima posizione sull'asse Y dello sprite 7

Le locazioni da 740 a 755 sono le massime posizioni degli sprites. Ovviamente anche in questo caso lo sprite, raggiunta la massima posizione, inverte il suo moto.
La massima posizione sull'asse X va calcolata sottraendo un valore di 256 alla posizione reale dello sprite. Così se vogliamo per esempio che lo sprite arrivi a toccare il bordo destro del video, occorrerà impostare un valore di 64 in quanto 320-256 = 64.

740= Massima posizione sull'asse X dello sprite 0
741= massima posizione sull'asse Y dello sprite 0
e via fino a

754= massima posizione sull'asse X dello sprite 7
755= massima posizione sull'asse Y dello sprite 7

Nella routine ci sono ancora due locazioni non ancora menzionate. La locazione 1023 controlla la velocità degli sprites in movimento (1=veloce, 255=lento). Quando si "poka" questa locazione, la locazione 2 dovrà essere "pokata" con il medesimo valore o un ritardo può verificarsi nel cambio di velocità.
La locazione 254 controlla se la routine di interrupt aggiorna o no la posizione dello sprite. "Pokando" 0 si abilita la routine mentre con 1 la si disabilita permettendo di usare gli sprites in modo normale.
Per poter usare bene questo fantastico programma ti converrà effettuare numerose prove. Buon divertimento!

```
10 PRINT"{CLR}{GIU'}ATTENDERE PREGO..."                 :rem 121
20 FORT=0TO11:CH=0:FORS=0TO15:READH:CH=CH+H:POKE49152+T*1
   6+S,H:NEXT:READH                                     :rem  80
30 IFH<>(CHAND255)THENPRINT"{CLR}ERRORE NELLA LINEA "PEEK
   (63)+256*PEEK(64):END                                :rem 248
40 SU=SU+CH:NEXT:IFSU<>24741THENPRINT"{CLR}ERRORI NELLE L
   INEE 1000-1110":END                                  :rem  18
50 PRINT"{CLR}INIZIO ROUTINE DIGITANDO 'SYS 49152'"
                                                        :rem 166
60 PRINT"{GIU'}ABILITARE L'INTERRUPT 'POKE 254,0'"
                                                        :rem 137
70 PRINT"{GIU'}DISABILITARE L'INTERRUPT 'POKE 254,1'"
                                                        :rem 107
80 END                                                  :rem  63
997 :                                                   :rem 227
998 REM ***DATI DEL LINGUAGGIO MACCHINA***              :rem 155
999 :                                                   :rem 229
1000 DATA120,169,192,141,21,3,169,13,141,20,3,88,96,165,2
     54,208,11                                          :rem 215
1010 DATA4,198,2,240,3,76,49,234,173,255,3,133,2,32,35,19
     2,95                                               :rem 234
1020 DATA76,49,234,162,0,138,74,168,189,188,2,41,127,240,
     110,189,195                                        :rem  92
1030 DATA188,2,48,51,133,252,254,0,208,208,9,173,16,208,2
     5,164,147                                          :rem 229
1040 DATA192,141,16,208,189,0,208,221,228,2,144,20,138,74
     ,176,8,173                                         :rem  20
1050 DATA173,16,208,57,164,192,240,8,189,188,2,9,128,157,
     188,2,129                                          :rem   2
1060 DATA198,252,208,210,76,157,192,41,127,133,252,222,0,
     208,189,0,161                                      :rem 168
```

```
1070 DATA208,201,255,208,11,173,16,208,57,172,192,141,16,
     208,169,255,186                               :rem  23
1080 DATA221,208,2,176,20,138,74,176,8,173,16,208,57,164,
     192,208,249                                   :rem  89
1090 DATA8,189,188,2,41,127,157,188,2,198,252,208,206,232
     ,224,16,190                                   :rem  93
1100 DATA208,131,96,234,1,2,4,8,16,32,64,128,254,253,251,
     247,137                                       :rem 120
1110 DATA239,223,191,127,13,13,251,255,0,0,255,255,0,0,25
     5,255,28                                      :rem 157
```



SOUND BUGGY

DA OGGI È MUSICA PER TUTTI

nuovidea

A TUTTA MUSICA CON

Musica dal calcolatore, musica vera, musica tua!

Con l'unità periferica SOUND BUGGY, e la tastierina musicale SIEL da sovrapporre a quella alfanumerica, il tuo Commodore 64 si trasforma in un'autentica band.

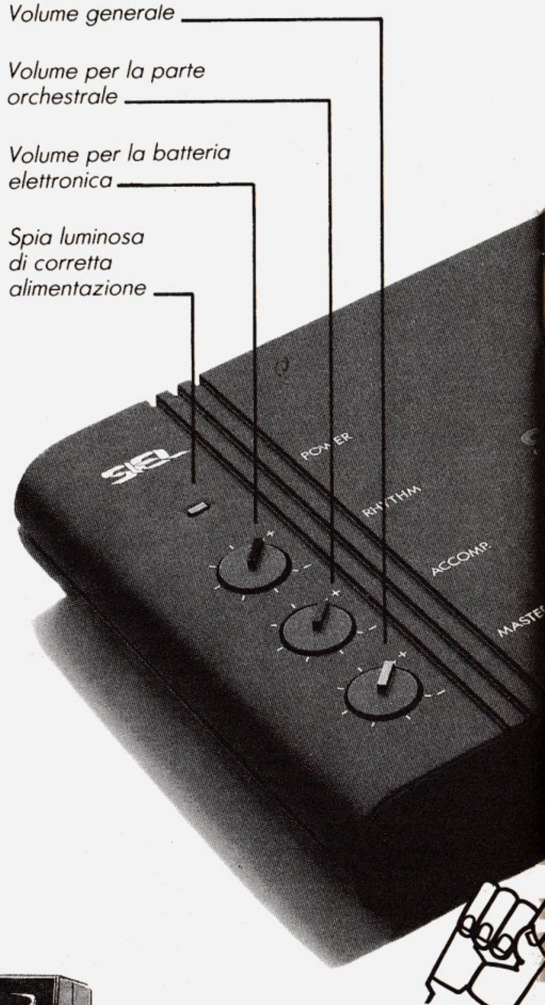
Se sei già esperto di musica SOUND BUGGY ti porterà alla perfezione. Se sei un principiante diventerai, in pochi giorni, concertista e arrangiatore, comporrai musica tua e potrai ascoltarla in una perfetta registrazione elettronica, collegandoti a ogni impianto stereo, videotelevisivo, monitor C 64.

UN ECCEZIONALE PACCHETTO DI PROGRAMMI

Grazie allo straordinario software di SOUND BUGGY potrai eseguire o comporre su 24 ritmi (12 preregistrati), disporrai di ben 28 timbri strumentali (14 preregistrati), potrai correggere, migliorare, registrare.

In più, tramite interfaccia MIDI, SOUND BUGGY comunica anche con expander, sintetizzatori, sequencer ecc.

Insomma, SOUND BUGGY è un vero prodigio dell'elettronica al servizio della tua creatività musicale.





MAXIPRESTAZIONE IN MINISPAZIO

Il tuo laboratorio musicale, completo e perfetto, è tutto qui: il Commodore 64, il SOUND BUGGY, la minitastiera SIEL, il software.

IMPORTANTE

SOUND BUGGY è acquistabile esclusivamente tramite il coupon privilegiato di questa offerta. Ritaglialo e spediscilo subito. Usufruirai del prezzo bloccato fino al 31.12.1985.

SOUND BUGGY

TUTTA LA MUSICA A COMANDO!

SOUND BUGGY mette a tua disposizione strumenti, ritmi, tempi, accordi, arpeggi, effetti mixati. Segui a video le semplici istruzioni del suo sofisticatissimo software.



Main Menu

Massima semplicità d'impiego del software grazie alla standardizzazione dei comandi. Il Main Menu presenta il quadro complessivo delle funzioni musicali utilizzabili premendo i comandi indicati.

Rhythm Menu

Visualizza tutti i 24 ritmi e mostra come SOUND BUGGY li esegue alla batteria elettronica. La batteria è programmabile per: Bass Drum (grancassa), Cymbal Short (piatto aperto) Cymbal Long (piatto chiuso), Snare Drum (tamburo rullante) e Rim Shot (cerchio rullante).

Solo Menu

Elenca tutti i 28 timbri e visualizza i parametri con cui il sint SOUND BUGGY li sviluppa.

Song Edit

È il cuore del SOUND BUGGY e permette di dirigere l'"orchestra". Infatti consente di intervenire in tempo reale, modificando i parametri relativi a: Solo, Rhythm, Accompaniment, Sequencer.

SIEL®

SIEL S.p.A
Stampa propagandistica
Semestrale n. 1 II semestre
1985. Sped. Abb. Postale V
Gruppo. Vendite per
Corrispondenza. Proposta,
accettazione, prezzo e invio del
prodotto si realizzeranno
attraverso i Servizi Postali
C.C.P. n. 12829636.

COUPON GARANZIA 12 MESI

FRANCATURA
ORDINARIA

"Filodiretto SIEL"
SIEL®
SOCIETÀ INDUSTRIE ELETTRONICHE s.p.a.
CASELLA POSTALE 10823
20124 Milano MI